

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan. Dalam meningkatkan proses pembelajaran, dosen dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif, sehingga mampu mendorong mahasiswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun dalam pembelajaran di kelas.

Proses pembelajaran diawali dengan perumusan tujuan, baik itu tujuan umum dan tujuan khusus. Kemudian dilanjutkan dengan menentukan materi yang dapat menunjang terhadap pencapaian tujuan, serta menentukan strategi atau kegiatan belajar mengajar. Pencapaian tujuan pembelajaran ditunjang pula oleh penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai.

Media merupakan salah satu komponen pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran bukan lagi merupakan hal yang baru dalam dunia pendidikan. Penggunaan media dapat membuat penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan bervariasi sehingga dapat memotivasi mahasiswa untuk belajar lebih baik lagi. Selain itu, penggunaan media dalam pembelajaran membuat materi menjadi jauh lebih praktis dan efektif untuk disampaikan.

Rusman (2012, hlm. 160) mengemukakan bahwa:

Media merupakan salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan yang tentunya sangat bermanfaat jika diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran, media yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut disebut sebagai media pembelajaran.

Wiwin Windarni, 2014

Pengembangan multimedia animasi pembuatan pola bustie teknik draping
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Seiring dengan berkembangnya teknologi, kini telah tersedia berbagai macam media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang mempunyai banyak kelebihan dari media lain yaitu multimedia komputer. Kelebihan dari multimedia komputer adalah setiap informasi yang berupa teks, suara, animasi, dan gambar dapat ditampilkan secara bersamaan. Komputer sebagai salah satu produk teknologi dinilai tepat digunakan sebagai alat bantu pengajaran. Dosen sebagai perancang pembelajaran dapat memilih komputer sebagai media pembelajaran yang dikenal dengan Pembelajaran Berbasis Komputer (PBK) atau *Computer-Assisted Instruction* (CAI). Seperti yang dikemukakan oleh Robert Heinich (1985, hlm. 226) dalam Rusman (2012, hlm.153) yang menyatakan bahwa “*computer system can delivery instruction by allowing them to interact with the lesson programmed into the system; this is referred to computer based instruction*”. Sistem komputer dapat menyampaikan materi pembelajaran secara individual dan langsung kepada para mahasiswa dengan cara berinteraksi dengan mata kuliah yang diprogramkan ke dalam sistem komputer, inilah yang disebut dengan pembelajaran berbasis komputer.

Teknologi multimedia memiliki potensi besar dalam mengubah cara seseorang untuk belajar dan memperoleh informasi. Multimedia juga menyediakan peluang bagi dosen untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga memberikan hasil yang optimal. Demikian juga bagi mahasiswa, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah menyerap informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi tidak lagi semata-mata terfokus pada teks dari buku tetapi lebih luas dari itu. Kemampuan teknologi multimedia yang semakin baik dan berkembang akan menambah kemudahan dalam mendapatkan informasi yang diharapkan.

Multimedia pembelajaran merupakan media atau alat bantu mengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Video sebagai media audio visual dan mempunyai unsur gerak mampu menarik perhatian dan motivasi mahasiswa dalam melaksanakan

kegiatan pembelajaran. Pengertian video dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995, hlm. 1119) yaitu: 1) bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi; 2) rekaman gambar hidup untuk ditayangkan pada pesawat televisi. Video mampu merangkum banyak kejadian dalam waktu yang lama menjadi lebih singkat dan jelas dengan disertai gambar dan suara yang dapat diulang dalam proses penggunaannya.

Unsur gerak dan animasi dalam video mampu menarik perhatian mahasiswa lebih lama bila dibandingkan dengan media pembelajaran yang lain. Dalam suatu media pembelajaran tentu akan memiliki kekurangan, pada proses pembuatan video membutuhkan biaya yang tidak sedikit dan waktu yang cukup lama, penggunaan media video membutuhkan alat proyeksi agar dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya, dan dalam pengambilan gambar yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan mahasiswa dalam menafsirkan gambar yang dilihat.

Media pembelajaran yang saat ini digunakan khususnya pembuatan pola masih terbatas pada penggunaan media visual, sedangkan tahapan dalam proses pembuatan pola membutuhkan media yang mengandung unsur gerak. Oleh karena itu, video pembelajaran merupakan salah satu media yang sesuai untuk menampilkan tahap-tahap dalam pembuatan pola yang disesuaikan dengan materi pembelajaran secara detail dan terperinci sehingga mahasiswa dapat belajar secara mandiri.

Pendidikan Tata Busana adalah program studi yang mempelajari disiplin ilmu di bidang busana. Setiap mata kuliah yang berkaitan dengan pembuatan busana tidak terlepas dari proses pembuatan pola. Teknik pembuatan pola terdiri dari teknik kontruksi yaitu pembuatan pola pada bidang datar dan teknik draping yaitu pembuatan pola di atas badan pemakai atau tiruannya yang disebut *dress form*. “Pembuatan pola dengan teknik draping menghasilkan pola yang lebih pas di badan dan lebih mudah karena tidak perlu menggunakan ketentuan perbandingan ukuran yang harus dihitung secara matematis” (Setiawati, A, 2014).

Salah satu mata kuliah yang dipelajari dalam Program Studi Pendidikan Tata Busana adalah mata kuliah Linseri. Linseri adalah pakaian dalam perempuan, salah satu pola linseri yang dipelajari adalah pola bustie. Bustie merupakan jenis pakaian dalam semacam long torso yang biasanya digunakan untuk melengkapi kebaya. Fungsi bustie yaitu untuk membuat tubuh wanita terlihat proporsional. Bustie didesain pas badan (*press body*) sehingga membentuk lekuk tubuh secara sempurna. Penggunaan bustie dapat menjadi multifungsi karena selain bisa digunakan sebagai pasangan kebaya juga bisa digunakan ketika menggunakan gaun malam (adibusana).

Kenyamanan bustie yang digunakan sangat tergantung dari bentuk pola saat proses pembuatan. Bustie merupakan salah satu jenis busana yang cukup sulit dibuat karena ukuran bustie harus pas di badan (*press body*) dan harus memiliki bentuk mungkur yang bagus agar dapat memberikan kenyamanan saat digunakan. Pembelajaran bustie saat ini menggunakan media Power Point melalui LCD dan media realia berupa *dressform* serta bahan-bahan untuk membuat pola bustie dengan teknik draping. Oleh karena itu, dengan adanya multimedia animasi pembuatan pola bustie teknik draping, diharapkan membuat mahasiswa lebih cepat mengerti dan memahami tidak hanya apa yang dijelaskan dosen tetapi dapat langsung mempraktikkan cara pembuatan pola bustie dengan teknik draping. Selain itu dosen akan sangat terbantu karena menjadi lebih fokus dan lebih leluasa dalam mengawasi mahasiswa saat bekerja.

Uraian dari latar belakang di atas menjadi dasar pemikiran untuk penulisan skripsi mengenai Pengembangan Multimedia Animasi Pembuatan Pola Bustie Teknik Draping. Penggunaan teknologi multimedia berbasis animasi dapat menjadi alternatif untuk mengatasi masalah belajar mahasiswa, sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar mahasiswa pada pembuatan pola bustie.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Wiwin Windarni, 2014

Pengembangan multimedia animasi pembuatan pola bustie teknik draping
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Identifikasi masalah perlu ditentukan dahulu untuk memudahkan dan mengetahui masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini. Identifikasi masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Media merupakan salah satu komponen pembelajaran. Penggunaan media dapat membuat penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan bervariasi. Salah satu media pembelajaran yang mempunyai banyak kelebihan dari media lain yaitu multimedia komputer. Dengan multimedia komputer, setiap informasi yang berupa teks, suara, animasi, dan gambar dapat ditampilkan secara bersamaan menjadi satu kesatuan dengan *link* dan *tool* yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Media tersebut mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional. Multimedia interaktif ini bersifat inovatif, edukatif dan responsif.
2. Bustie merupakan salah satu jenis linseri. Bustie adalah jenis pakaian dalam semacam long torso yang biasanya digunakan untuk melengkapi kebaya. Bustie termasuk busana yang sulit dibuat. Pembuatan pola bustie harus dipahami sebaik mungkin agar dapat menghasilkan bustie yang pas di badan (*press body*) serta menghasilkan bentuk mungkum yang bagus agar dapat memberikan kenyamanan saat digunakan. Oleh karena itu dibutuhkan multimedia animasi yang dapat menampilkan tahapan dalam membuat pola bustie secara detail dan terperinci sehingga mahasiswa lebih cepat mengerti dan memahami serta dapat belajar secara mandiri.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Setelah mengidentifikasi permasalahan seperti yang diuraikan di atas, maka diperlukan rumusan masalah. Rumusan masalah merupakan bagian pokok dalam penelitian, sehingga dengan adanya rumusan masalah menjadi langkah awal untuk

memperjelas ruang lingkup penelitian. Rumusan masalah dalam penulisan skripsi ini adalah bagaimana mengembangkan multimedia interaktif berbasis animasi untuk pembelajaran pembuatan pola bustie teknik draping?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini yaitu mengembangkan multimedia interaktif berbasis animasi pada pembelajaran pembuatan pola bustie teknik draping. Dari tujuan umum ini, maka dirumuskan tujuan khusus sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi media yang selama ini dipakai dalam mata kuliah linseri.
2. Mengembangkan multimedia interaktif berbasis animasi untuk pembelajaran pembuatan pola bustie teknik draping.
3. Melakukan uji coba penggunaan multimedia interaktif pada mahasiswa.
4. Melakukan verifikasi dan validasi media oleh ahli media dan ahli materi.
5. Menganalisis hasil verifikasi dan validasi media pembelajaran yang sudah dibuat.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak, baik secara teoritis dan praktis. Manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini yaitu:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan serta menghasilkan upaya pengembangan multimedia yang efektif dan efisien melalui multimedia animasi khususnya pembuatan pola bustie teknik draping.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi para pelaksana pendidikan untuk mengimplementasikan pengembangan multimedia interaktif, khususnya pembuatan pola bustie teknik draping yang mengoptimalkan perangkat komputer pada proses pembelajarannya dan diharapkan dapat

Wiwin Windarni, 2014

Pengembangan multimedia animasi pembuatan pola bustie teknik draping
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mengatasi masalah belajar mahasiswa serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

F. Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan dalam sebuah penelitian berperan sebagai pedoman penulis agar penulisan lebih terarah dan sistematis dalam rangka menuju tujuan akhir yang hendak dicapai. Sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 Pendahuluan, berisi mengenai latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi. BAB II Kajian Pustaka, berisi mengenai deskripsi multimedia, multimedia interaktif berbasis animasi dan pembuatan pola bustie teknik draping. BAB III Metode Penelitian, berisi mengenai lokasi penelitian, metode penelitian, instrumen pengumpulan data, langkah-langkah penelitian serta analisis dan interpretasi data. BAB IV Analisis Data dan Pembahasan, berisi mengenai pengolahan atau analisis data dan pembahasan temuan. BAB V Simpulan dan Saran, berisi mengenai penafsiran dan pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian.